



중국 게임 시장 동향

글로벌게임 업체, 중국 온라인게임 시장 공략 강화

🌐 EA, THQ 등 중국 온라인게임 시장 진출

- ◆ Electronic Arts 및 THQ 등의 글로벌 게임 업체가 중국 온라인게임 시장에 진출할 것으로 알려지면서 중국 시장이 글로벌 게임 업체의 각축장이 될 전망
 - Blizzard Entertainment가 'World of Warcraft'를 통해 이미 중국 시장에 기반을 다진 바 있으며, EA는 온라인게임 'FIFA Online 2'을 中 온라인게임 퍼블리셔인 The9을 통해 지난 5월 20일 출시
 - EA는 지난 2005년 진출해 현재 200여명의 직원을 보유하고 있으며, SNS기반 게임과 검색광고 등에 지속적으로 투자해 올해부터 본격적인 매출을 거둘 것으로 기대하고 있음
 - THQ 역시 2차 세계대전을 바탕으로 한 실시간 전략 시뮬레이션 게임 'Company of Heroes'를 중국 온라인게임 업체 Shanda를 통해 서비스할 계획이며 지난해 12월 알파테스트를 실시한 것으로 알려짐

🌐 진출 배경

- ◆ 이처럼 글로벌 게임업체들이 앞다투어 중국 온라인게임 시장에 진출하고 있는 것은 3조 원이 넘는 시장규모와 5,550만 명에 달하는 방대한 게이머 기반이 있기 때문
 - 中 시장조사업체 iResearch에 따르면, 2008년 중국 온라인게임 시장은 전년대비 52.2% 성장한 30억 4,000만 달러를 기록했으며, 앞으로 5년간 연평균 20%의 성장세를 보일 전망
 - 중국 인터넷 정보센터(CNNIC)에 따르면, 중국 내 온라인게임 이용자는 약 5,550만 명에 달함
 - MMO게임이 전체 중국 온라인게임 시장 매출 중 80% 이상을 차지했으며, 나머지 매출은 웹게임이나 모바일게임에서 발생함
- ◆ 그러나 문화적 차이와 온라인게임 서비스 관련 정부 규제, 만연한 불법복제 등의 문제를 얼마나 효과적으로 해결하느냐가 향후 서비스 성공의 전제조건이 될 전망
 - THQ는 Shanda를, EA는 Blizzard의 WoW를 서비스했던 The9을 현지 퍼블리셔로 선정해 이러한 문제를 해결한 계획

 www.snda.com

中 NetEase, 한국 캐주얼게임에 대한 공격적인 퍼블리싱 나서

● NetEase, 한국 게임업체와 약 20억 원 규모의 계약 협상 중

- ◆ 中 온라인게임 업체 NetEase가 한국 게임업체 N사와 한국에서 이미 서비스 중인 캐주얼 게임 대한 판권 확보를 위한 협상을 벌이고 있는 것으로 지난 4월 30일 알려짐
 - “NetEase의 협상 단계가 막바지에 이르렀으며, 라이선스 계약 규모는 약 20억 원에 달한다”고 알려짐

● NetEase 퍼블리싱으로 게임 라인업 확대

- ◆ NetEase는 중국 내 경쟁업체와 달리 주로 자체 개발을 통해 게임 라인업을 구축해왔으나, 최근 Blizzard의 ‘World of Warcraft’의 중국 내 판권을 확보하는 등 퍼블리싱 사업에도 활발한 움직임을 보임
 - NetEase는 중국 내 동시접속자가 200만 명에 육박하는 등 중국 내에서 크게 인기를 얻고 있는 MMORPG ‘Westward Journey(서유기)’의 개발업체

 www.163.com

中 온라인게임 업계, 채널링 서비스 확산

● Shanda, ‘신마계 온라인’, ‘검협세계’ 채널링 서비스

- ◆ 中 온라인게임 업체 Shanda는 지난 4월 23일 중국 게임 개발사 Goldcool Games와 MMORPG ‘Magic World Online(신마계 온라인)’의 채널링 서비스 계약을 맺었으며, 5월 22일부터 서비스를 시행한다고 밝힘
 - ‘Magic World Online’은 지난 2006년 11월 28일 공개서비스를 시작했으며, 서비스 동시접속자수 38만 명을 기록한 인기 있는 작품으로 북미, 대만 및 동남아 지역에 수출됨
- ◆ Shanda는 중국 게임 개발사 Kingsoft와의 계약을 통해, ‘劍俠(검협)’ 시리즈 게임인 ‘劍俠世界(검협세계)’와 ‘劍俠情緣 Online2 (검협정연 온라인2)’를 채널링 서비스 하기로 함

- 앞으로 Shanda 통합계정 소지자는 별도의 가입절차 필요없이 직접 Shanda 버전의 '검협세계'에 접속할 수 있으며, 통합계정 내의 캐쉬를 '검협세계' 내에서도 이용할 수 있음
- '검협세계'는 지난해 10월 16일 공개서비스를 시작해 동시접속자수 40만 명을 기록했으며, '2008년 신규온라인게임 대상' 등에 선정되기도 한 인기 온라인게임

채널링 서비스의 의미

- ◆ 온라인게임 업체 하나가 전국 내 퍼블리싱을 담당하던 과거와 달리, 자원 공유와 공동의 수익 창출을 기본으로 하는 채널링 서비스가 중국 시장에서 널리 퍼지고 있음
 - 이러한 중국 내 온라인게임 업체의 움직임에 대해 중국신문출판총서의 구소위 부국장은 "온라인게임 업체 간 경쟁이 날로 심해져 걱정했다"며 "채널링 서비스 온라인게임 산업이 점차 성숙해지고 있는 것을 의미한다"고 전함
 - 채널링 서비스는 초기 시도가 쉽고 편리하며, 초기 홍보 비용이 저렴하다는 장점 때문에 중국 내 대부분의 웹게임 업체들이 여러 업체와 채널링 서비스를 진행 중임
 - 온라인게임 채널링 서비스는 중국 온라인게임 업체 Dreamwork가 2005년 처음 시도했으며, 지금까지 20여 개의 게임 포털과 채널링 서비스를 제공하며 연간 매출 2억여 위안 (한화 약 393억 원)을 기록하고 있음

 www.mwo.cn  xjsj.sdo.com  www.kingsoft.com  www.dreamwork.cn

중국 온라인게임, 미국 시장 진출 본격화

Perfect World, 판타지 MMORPG 'Ether Saga Online' 출시

- ◆ '몽환서유기'로 중국 시장에서 인기를 끈 Perfect World는 몽환적 분위기와 중국 문화를 반영한 배경을 채택한 MMORPG 'Ether Saga Online'의 미국 오픈베타 서비스를 지난 5월 22일 시작함
 - 'Ether Saga Online'은 지난해 말 미국 시장에 처음 공개, 지난 2월에 클로즈베타를 진행해 긍정적인 반응을 이끌어 낸 바 있음
 - 게다가 최근 미국 시장에 부분유료화 모델이 자리잡아가고 있어 기존 MMORPG 유저뿐 아니라 신규 유저에도 어필할 수 있을 것이라 기대함

- ◆ 이외에도 Perfect World는 글로벌 시장을 목표로 개발중인 'Project EM'의 첫 타겟을 북미시장으로 정했으며, 2010년에 선보일 것이라 발표함
 - 'Project EM'은 여러 국적 출신의 개발자들이 공동으로 개발 중이며, 인류 문명 발전사를 기반으로 한 스토리로 유럽풍 게임플레이 방식을 채택할 것이라 알려짐
 - 게임은 '유저의 행동이 세계의 운명을 바꾼다'는 점을 핵심으로, 유저가 게임 내에서 하는 행동, 말 하나가 서버 내에 영향을 주는 것이 특징

Shanda, 웹게임 '격자객' 출시

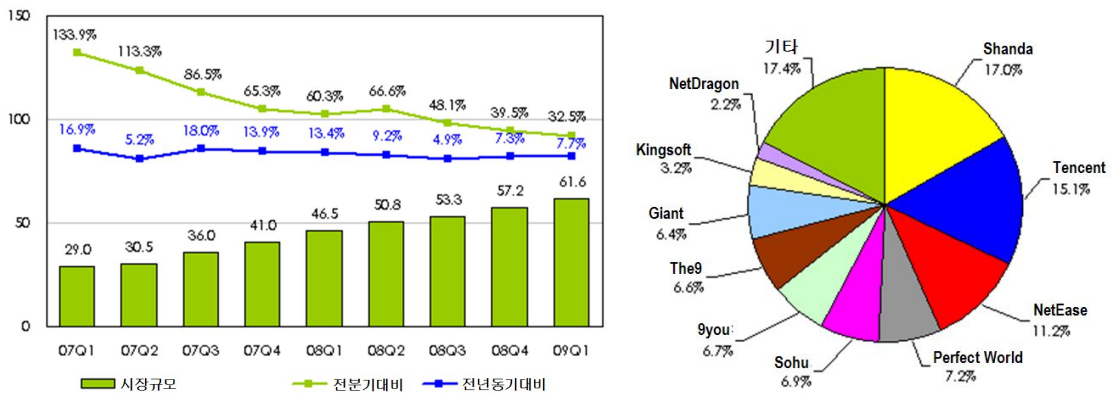
- ◆ Shanda가 창의적인 게임 기획/개발을 활성화하기 위해 조성한 펀드 '18계획'을 통해 中 게임업체 차이취온라인이 개발한 웹게임 '격자객'이 지난 4월 28일 미국/유럽 퍼블리싱 계약을 체결
 - '격자객'은 SNS 커뮤니티 기반의 웹게임으로, 중국내 정식서비스와 함께 글로벌 서비스를 준비 중이며, 이를 위한 언어팩 및 유료결제 인터페이스가 마련되어 있다고 알려짐

2008년 中 게임시장 규모 전년대비 28% 성장...iResearch

中 게임 시장규모, 2009년에 미국 추월할 전망

- ◆ 中 시장조사업체인 iResearch에 따르면, 2009년 중국 온라인게임 시장규모가 미국 온라인게임 시장규모를 추월해 세계 최대 시장으로 부상할 것으로 전망
 - 2009년 1/4분기 중국 온라인게임 시장규모는 61억 6,000만 위안으로 전년동기대비 32.5% 성장했음
- ◆ 지난 2008년 전세계 온라인게임 시장에서 미국 시장의 점유율은 29%에 달했으며, 중국이 27%, 한국이 21%인 것으로 나타남 (이 점유율은 통상적으로 사용하는 매출 발생 지역을 기준으로 한 시장규모가 아니라, 매출 발생 업체를 기준으로 한 것임)
 - 미국 시장의 경우 'WoW'의 개발사 Blizzard를 비롯한 수출 중심의 구조가 크고, 게이머 기반이 적은 데다, 신규 게임의 전망도 다른 시장에 비해 상대적으로 밝지 않아 제한적인 성장에 그칠 것으로 전망
 - 한국 시장의 경우, 주력 시장인 한국 시장과 동남아 시장이 포화에 달한 데다 중국 시장에서도 상대적인 선호도가 예전만큼 높지 않아 성장의 한계가 있을 것으로 전망

Chart 2009년 1/4분기 중국 온라인게임 시장규모 및 점유율 (단위: 억 위안)



[출처] iResearch, 2009.4

STAT 중국 온라인게임 순위 (5월 둘째 주)

Table 중국 PC방 온라인게임 순위 (5월 8일 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	순위변동
1	던전앤 파이터(地下城与勇士)	Tencent	-
2	크로스파이어(穿越火线)	Tencent	-
3	오디션(劲乐团)	Nineyou	▲
4	QQ 댄서(QQ炫舞)	Tencent	▼
5	카운터 스트라이크(反恐精英)	TianCity	▲
6	QQ 스피드(QQ飞车)	Tencent	▼
7	문도(问道)	Guang Yu Hua Xia	-
8	몽환서유(梦幻西游)	NetEase	-
9	천룡팔부(天龍八部)	Sohu	-
10	카트라이더(跑跑卡丁车)	TianCity	-

[출처] ICM Data